TAILS
ADVENTURE
SEGA
GAME GEAR

ADVERTÊNCIA PARA EPILÉPTICOS

LER ANTES DE UTILIZAR A CONSOLA DE JOGOS SEGA OU DE PERMITIR AOS SEUS FILHOS A SUA UTILIZAÇÃO.

Uma pequena percentagem de indivíduos são particularmente sensíveis ao fenómeno epiléptico quando expostos a determinados padrões de luz ou luzes, tal como a da televisão ou dos jogos de vídeo. Essas pessoas podem não ter um historial médico de epilepsia. Por favor, toma as seguintes precauções para minimizar qualquer risco:

ANTES DE USAR:

- Se tu ou alguém da tua família alguma vez tiveram epilepsia ou sentiram perda de consciência quando expostos a estímulos luminosos, consulta o teu médico antes de começares a jogar.
- Senta-te pelo menos a 2,5m do écran de televisão.
- Se estiveres cansado ou não tiveres dormido o suficiente, descansa e recomeça apenas quando te sentires bem.
- Certifica-te de que a sala onde estás a jogar está bem iluminada.
- Usa o jogo numa televisão de pequeno écran (de 35cm ou menos)

DURANTE O USO

- Descansa pelo menos 10 minutos por hora enquanto estás a jogar.
- Os pais devem vigiar os filhos quando estes estão a jogar videojogos. Se sentires alguns dos seguintes sintomas durante o jogo: tonturas, alteração de visão, contracções musculares ou dos olhos, perda de consciência, desorientação, movimentos involuntários ou convulsões, deves parar IMEDIATAMENTE de jogar e consultar o teu médico antes de recomeçares.

PREPARAÇÃO DA CONSOLA

1. Prepara a tua SEGA Game Gear como indica no teu Manual de Instruções.

2. Certifica-te de que a corrente está desligada (OFF). Depois introduz o cartucho na consola.

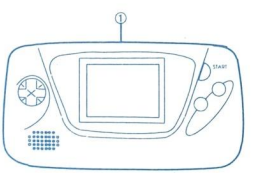
3. Liga a corrente (ON). Em alguns instantes aparece o Ecrã de Título.

4. Se o Ecrã de Título não aparecer, desliga a corrente (OFF). Certifica-te de que o sistema está correctamente ligado e de que o cartucho foi bem inserido. Depois volta a ligar a corrente (ON).

IMPORTANTE: Certifica-te sempre de que a corrente está desligada quando inserires ou removeres o teu cartucho.

Nota: Este jogo é apenas para um jogador.

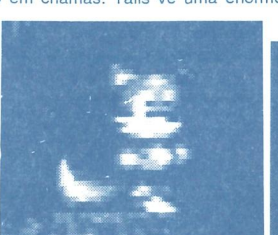
1) Introduz o cartucho.

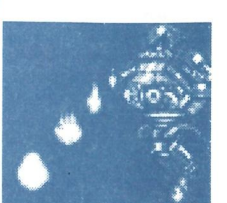


A FORTALEZA ATACA!

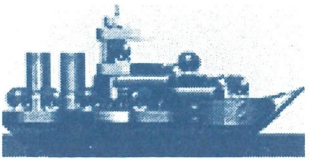
Benvindo à ilha de Tails, o local de férias que Tails mais aprecia. Sonic e Tails partiram temporariamente para gozar umas pequenas férias. Até mesmo os heróis necessitam de repousar de vez em quando, e neste momento Tails está a desfrutar da tranquilidade dos bosques.

Mas a paz não dura muito tempo. Ouve-se um grande estrondo, e o bosque fica repentinamente envolto em chamas. Tails vê uma enorme fortaleza a flutuar no horizonte, lançando ataques contra a ilha. E não é tudo. Um exército de pássaros invasores está a arrasar a ilha. Quem poderia estar a lançar um ataque destes sobre um local tão inofensivo?

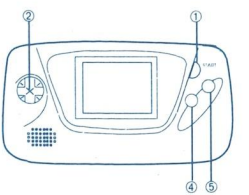




Não há tempo a perder. No papel de Tails, tens de combater o exército de pássaros e impedir que a Battle Fortress tome o controle de toda a ilha. Em terra, no ar ou no alto mar, irás combater com pássaros bastante cruéis! Há diversos objectos espalhados pela ilha que irás necessitar nas tuas aventuras. Os animais da ilha contam contigo!



COMANDOS DE JOGO



1. Start
- Faz uma pausa; recomeça o jogo depois de interrompido.
- Selecciona um modo no ecrã de Título.

2. Botão D
- Move Tails pelo ecrã de jogo.
- Destaca os objectos e opções dos ecrãs.
- Destaca os locais no ecrã de mapa.
- Faz com que Tails se agache e olhe para cima.

3. Botão 1 ou 2
- Faz com que Tails entre no local destacado no ecrã de mapa.
- Selecciona um modo no ecrã de Título.

4. Botão 1
- Avança os ecrãs de selecção.
- Faz com que Tails utilize o objecto seleccionado no momento.

5. Botão 2
- Selecciona modos.
- Selecciona objectos nos ecrãs.
- Faz com que Tails voe.
- Faz com que Tails salte.

Vê a página 7 para mais informações sobre os movimentos aqui indicados.

INICIAR JOGO

Após o logotipo da Sega aparece a introdução do jogo. Pressiona Start a qualquer momento para acederes ao ecrã de Título.

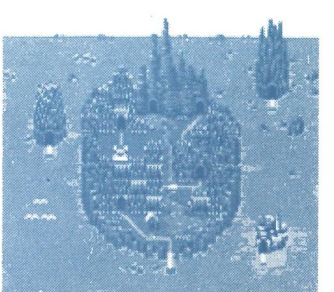
Pressiona Start. Podes dar início ao jogo (NEW GAME) ou continuar uma aventura anterior (CONTINUE). Pressiona o Botão D para cima ou para baixo para destacares a tua opção, depois pressiona Start ou o Botão 1 ou 2 para a seleccionares.

Quando seleccionas NEW GAME, inicias o jogo em casa de Tails no ecrã de Mapa. Quando seleccionas CONTINUE, aparece o ecrã de Senha (Password).

ECRÃ DE MAPA

Selecciona o local onde pretendes aventurar-te a partir deste mapa. Podes entrar sempre em casa de Tails, onde te podes preparar para as tuas aventuras. Os outros locais onde podes entrar estão destacados por luzes amarelas. Depois de terminares a tua aventura num local, regressa a casa de Tails para te equipares para a tua próxima missão. Sem os objectos apropriados, terás muitas dificuldades para levar a cabo as tuas missões!

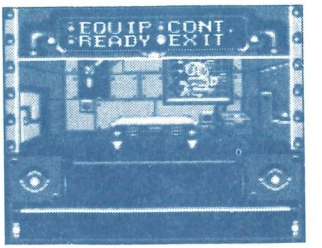
Para entrares num local qualquer do mapa, pressiona o Botão D para moveres o ícone de Tails para a localização pretendida e depois prime o Botão 1 ou 2.



A CASA DE TAILS

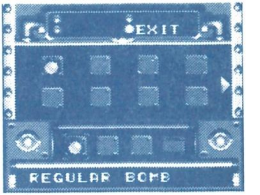
Enquanto estiveres em casa de Tails, prepara-te para entrar numa aventura ou acede a uma senha. Mais tarde no jogo, também terás a possibilidade de seleccionar objectos especiais para te equipares para uma aventura no oceano.

Escolhe **EQUIP** (para te equipares para uma aventura), **DOCK** (para uma aventura na água), **CONT** (para acederes às Senhas), ou **EXIT** (para regressares ao ecrã de Mapa). Destaca a tua opção e pressiona o Botão 1 ou 2 para a confirmares.



EQUIPAR

Todos os objectos especiais que adquiriste são exibidos no quadro de objectos. Pressiona o Botão 2 para acederes ao quadro de objectos, e pressiona o Botão D em qualquer direcção para destacares um objecto. O nome do objecto aparece na parte inferior do ecrã. Pressiona o Botão D na direcção das setas amarelas para visualizares outros objectos que não estejam a ser exibidos.



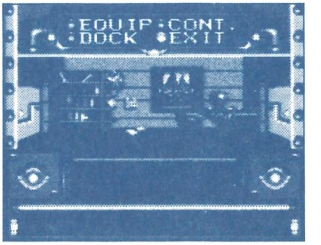
Para seleccionar um objecto especial, destaca-o e pressiona o Botão 2. Este objecto aparece na parte inferior do ecrã no quadro de selecção. Move o cursor no quadro de selecção para a direita pressionando o Botão D para a direita. Podes agora seleccionar um segundo objecto. Selecciona um máximo de quatro objectos de cada vez. Começas a jogar com o item "Bomba Normal" já seleccionado.

Quando terminares de efectuar as selecções, pressiona o Botão 1 para regressares a casa de Tails, e prime mais uma vez para regressares ao ecrã de Mapa. Para uma lista dos objectos especiais, vê a página 8.

DOCA

O teu Sea Fox é um reactor ou um barco? Na realidade, é ambas as coisas. Equipa o teu Sea Fox e prepara-te para iniciar a viagem.

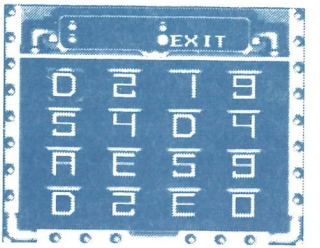
Mas a aventura na água não é menos perigosa que a aventura em terra. Irás necessitar de equipamento especial para poderes combater os pilotos que sobrevoam o oceano, atravessar campos de minas e evitar outros obstáculos navais. Selecciona EQUIP.



Para uma lista dos objectos especiais que podes utilizar com o Sea Fox, vê a página 10.

Depois de teres escolhido os teus objectos, pressiona o Botão 1. Depois destaca READY e pressiona o Botão 1 ou 2. Prepara-te para uma aventura selvagem na água!

SENHA



Utiliza a senha para recomeçares um jogo iniciado anteriormente.

Depois de teres terminado uma aventura e regressado a casa de Tails, selecciona CONT. No ecrã de Senha (Password) aparecem 16 caracteres. Anota-os.

Para recomeçares um jogo, selecciona CONTINUE no ecrã de Título. No ecrã de senha, destaca um espaço para caracteres com o Botão D, e pressiona o Botão 2 repetidamente até a letra / número desejado aparecer. Também podes pressionar o Botão 1 repetidamente para retrocederes. Repete este processo até teres introduzido todos os caracteres da senha. Depois prime Start para regressares a casa de Tails.

DURANTE UMA AVENTURA...

Inicias o jogo com 10 anéis. Os objectos encontrados durante o jogo (anéis e esmeraldas do caos) aumentam este número, enquanto que os objectos perigosos o diminuem. Se este número chegar a zero, o jogo terminará e aparecerá o ecrã de Título.

Ao longo das tuas aventuras poderás encontrar objectos valiosos. Os anéis estão escondidos dentro de algumas rochas e por vezes também os podes ganhar ao derrotar um inimigo. Os objectos especiais encontram-se em locais de difícil acesso. As molas ajudam-te a alcançar locais altos e os interruptores neutralizam barreiras eléctricas.

Também há coisas que deves evitar. Espetos, poços de lava, e outros perigos do género que provocam danos. Tocar num inimigo ou ser atingidio pelo fogo inimigo também causa danos. Tentar eliminar um inimigo nas trincheiras pode custar-te inúmeros anéis. Cair fora do ecrã não causa danos, mas faz-te regressar ao ecrã de Mapa. Tem o cuidado de ver onde pisas!

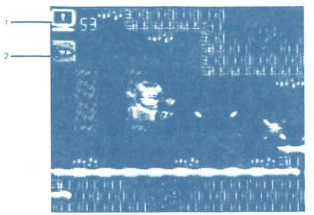
ECRÃ DE JOGO

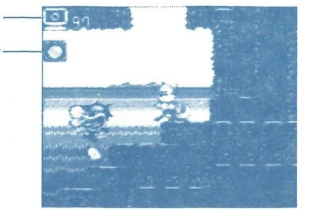
1. Anéis Restantes
Mostra o número de anéis que possuis no momento.

2. Objecto Seleccionado
O objecto seleccionado no momento é indicado aqui.

3. Indicador de Voo

Tails consegue voar enquanto lhe restar energia neste indicador. Quando este indicador fica vazio, Tails cai em terra.





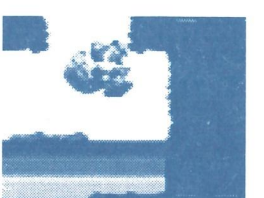
MOVIMENTOS DE TAILS

1. Salto

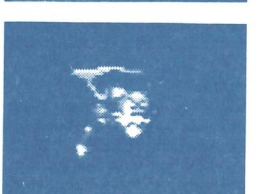
Salta para evitar um objecto perigoso ou para subir para um plano mais elevado. Pressiona o Botão 2 para que Tails salte. Pressiona o Botão D para a esquerda ou direita para dirigires o salto.

2. Heli-Tails

Pressiona o Botão 2 duas vezes e mantém o Botão D pressionado para cima, depois prime o Botão 2 para levantares voo. Não te esqueças de verificar constantemente o indicador de voo. Pressiona o Botão D em qualquer direcção para dirigires o voo. Pressiona o Botão 2 enquanto estás a voar para desceres em segurança para terra (a não ser que caias num objecto perigoso).

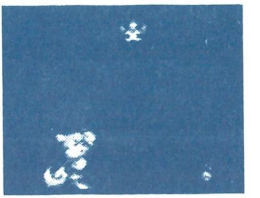
① 

Podes deixar cair bombas enquanto estás a voar. Pressiona o Botão 1 quando tiveres seleccionado uma bomba normal, bomba de controle remoto ou bomba tripla. Ao ataque!

② 

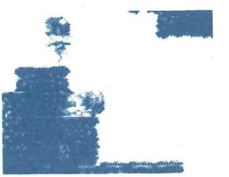
3. Olhar para Cima

O que há em cima? Mantém o Botão D pressionado para cima.



4. Agachar-se

Evita o fogo inimigo e descobre se há algo por baixo de ti que vale a pena ser investigado (ou evitado). Mantém o Botão D pressionado para baixo.



OBJECTOS ESPECIAIS

Para seleccionar um objecto especial, pressiona Start para fazeres uma pausa no jogo, e pressiona o Botão D para a esquerda ou direita para percorreres os ícones de objectos na parte superior esquerda do ecrã até o objecto desejado aparecer. Pressiona Start novamente para recomeçares a jogar. A não ser que haja indicação em contrário, pressiona o Botão 1 para utilizares o objecto especial.

PARA UTILIZAÇÃO EM TERRA:

a) Bomba Normal
Útil contra os inimigos e as barreiras de pedra. Explode quando atinge algo.

b) Bomba Grande
Rebenta todos os inimigos do ecrã. Detona vários segundos depois de ter sido colocada.

c) Bomba de Controle Remoto
Depois de lançares a bomba, activa-a pressionando o Botão 1. É útil para lançar através de espaços pequenos ou portas, uma vez que a bomba desliza para os alvos.

d) Bomba Napalm
Útil contra os inimigos que se encontram a certa distância do solo. Também poderás utilizá-la contra os obstáculos, tais como vegetação densa. Lança chamas para o ar quando atinge o solo.

e) Bomba Tripla
Uma versão muito poderosa da bomba normal.

f) Chave Inglesa
Utiliza este objecto para activares uma máquina.

c d e f

g) Capacete
Desvia o fogo inimigo e elimina os inimigos do ecrã. Mantém o Botão 1 pressionado para o activares.

h) Robot de Controle Remoto
Este objecto é um pequeno robot capaz de caminhar, voar e recolher objectos especiais para ti. Utiliza o Botão D para dirigir o robot. Mantém o Botão D pressionado para cima e prime o Botão 2 para fazeres com que o robot voe. Dirige o robot de modo a caminhar por cima de um objecto para o recolher. O robot não pode ser danificado pelo fogo inimigo. Pressiona o Botão 1 para desactivares o robot.

i) Martelo
Esmaga os inimigos e as barreiras de pedra.

g h i

j) Dispositivo de Teletransportação
Utiliza este dispositivo para ires directamente para casa de Tails. É muito conveniente quando só te resta um disparo e precisas de sair rapidamente de um local perigoso.

k) Visão Nocturna
Um objecto necessário para os locais escuros. Vê o que se encontra ao teu redor utilizando a tecnologia de infravermelhos.

l) Botas Velozes
Faz com que Tails corra ou voe a velocidades vertiginosas! Mantém o Botão D pressionado para a esquerda ou direita e pressiona o Botão 1 para que Tails corra. Enquanto Tails está a correr, prime o Botão 2 duas vezes para que ele voe a uma velocidade capaz de surpreender o próprio Sonic.

j k l

m) Super Luva
Recolhe objectos pesados com esta luva poderosa. Mantém o Botão D pressionado na direcção do objecto e prime o Botão 1. Pressiona o Botão D para a esquerda ou direita para transportares o objecto, o Botão 1 para pousares o objecto e o Botão 2 para lançares o objecto.

n) Dente
Não precisa de ser activado! Este é o teu objecto de sorte. Simplesmente selecciona-o para o levares contigo na tua aventura. As tuas oportunidades de encontrar um anel depois de derrotares um inimigo aumentam quando trazes este objecto contigo.

o) Knuckles
Dá socos aos teus adversários tal como Knuckles faz! Para uma série de socos, pressiona o Botão 1 repetidamente.

m n o

p) Sonic
Podes utilizar o objecto de Sonic para efectuar a famosa corrida giratória. Em primeiro lugar, mantém o Botão 2 pressionado para te transformares numa bola giratória. Pressiona o Botão D para a esquerda ou direita, depois solta o Botão 2. Esmaga as barreiras com este objecto!

q) Radar de Objectos
Utiliza este objecto para te ajudar a localizar objectos perdidos.

r) Rádio
Escolhe a música do jogo enquanto estás a jogar. Sempre que pressionas o Botão 1, ouves uma música diferente.

p q r

Esmeraldas do Caos

Há seis esmeraldas do caos: azul, verde, púrpura, vermelha, branca e amarela. Sempre que encontrares uma, o teu tempo de voo prolongar-se-á permanentemente, e receberás anéis suplementares. Não podes seleccionar as esmeraldas como objectos para transportar contigo durante uma aventura.

PARA UTILIZAÇÃO NO MAR:

a) Torpedo de Protões
Lança este poderoso torpedo para atacar os inimigos que estão à tua frente.

b) Canhão Vulcânico
Destrói os teus inimigos com este canhão. Pressiona o Botão 1 repetidamente para um fogo contínuo.

c) Velocidade Extra
Mantém o Botão 1 pressionado para aumentares a tua velocidade. Solta o Botão 1 e pressiona o Botão 2 para que o Sea Fox efectue um super salto.

d) Blindagem Extra
Quando utilizas este objecto, aparece um campo de força à volta do Sea Fox que o protege de todos os ataques.

a b c d

e) Míssil Terra-Ar
Utiliza este míssil para atacar os inimigos que estão por cima de ti. Também podes usar este míssil para destruir barreiras aéreas.

f) Faísca
Electrifica a água ao redor do teu Sea Fox, eliminando todos os inimigos do ecrã e neutralizando todas as minas.

g) Mina
Utiliza a mina para atacares os inimigos e derrubares as barreiras.

h) Foguete
Utiliza este objecto para voares.

e f g h

CONSELHOS DE TAILS

No Ar:

• Voa indefinidamente! Antes do teu indicador de voo atingir o zero, pressiona o Botão 2 duas vezes rapidamente. Cairás momentaneamente, mas começarás logo a voar de novo com um indicador de voo restabelecido.

• Se quiseres utilizar o Heli-Tails mas houver objectos perigosos por cima de ti, é melhor manteres o Botão D pressionado para cima e premires o Botão 2 em vez de pressionares o Botão 2 duas vezes. Deste modo, Tails começará a voar baixo, o que te permitirá desviar dos objectos.

• Tem cuidado com ventos estranhos. Estes arrastam-te para situações perigosas.

Em Terra:

• Quando encontrares um anel ou quando aparecer um depois de derrotares um inimigo, apanha-o antes que pare de ressaltar, caso contrário, desaparecerá.

• Utiliza o robot de controle remoto as vezes necessárias para explorares a área situada à tua frente. Podes ver onde se encontram as armadilhas e onde os objectos podem ser localizados.

No Mar:

• Podes utilizar a broca na parte da frente do Sea Fox para destruires barreiras, mas este objecto não funciona contra minas e pássaros marinhos.

• Irás necessitar do objecto de velocidade extra e uma certa sincronização para atravessares o Lago de Cristal (Lake Crystal).

• Se fores muito veloz nos combates na Battle Fortress, podes ter a certeza que perderás uma grande quantidade de anéis rapidamente.

GARANTIA

Este jogo tem a garantia de 3 meses contra qualquer anomalia verificada por deficiência de produção. O uso incorrecto, a tentativa de violação e a exposição excessiva ao calor não são consideradas para efeitos de garantia.
Para que esta garantia seja considerada, é necessário que os jogos com problemas sejam remetidos à Socabos - A. Ferreira & Alves, Lda. - Rua Espírito Santo 195 - Azurara 4480 V. Conde, acompanhados da **respectiva prova de compra.**

UTILIZAÇÃO DO CARTUCHO

O cartucho foi concebido exclusivamente para a Game Gear da Sega.

Para uma utilização adequada:

① Não molhar.

② Não dobrar.

③ Não submeter a choques violentos.

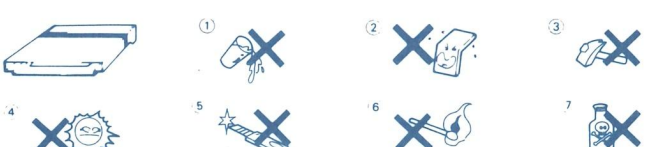
④ Não expôr ao sol.

⑤ Não danificar.

⑥ Não aproximar de uma fonte de calor.

⑦ Não colocar em contacto com diluente, gasolina, etc.

- Se o teu cartucho se encontrar molhado, seca-o muito bem antes de voltares a utilizá-lo.
- Se está sujo, lava-o com muito cuidado com um pano húmido e sabão.
- Deverás guardá-lo sempre na sua embalagem quando o não utilizares.
- Se o jogo se prolongar muito, deverás fazer uma pausa.



S. R. IGAC RT 0321407

C "Este manual é propriedade literária de SEGA ENTERPRISES Limited, e todos os direitos são reservados. Este documento não pode ser copiado, fotocopiado, reproduzido, traduzido ou reduzido a qualquer meio electrónico, na totalidade ou em parte, sem autorização prévia, por escrito, de SEGA ENTERPRISES, Ltd."

DISTRIBUIDOR OFICIAL

ECOFILMES
São João da Madeira

SEGA®

GGJ 2583